

## YOUR COMPUTER ISSUE 2

### “SYNSOUND” INSTRUCCIONES

#### “TOCAR”

Convierte el teclado en un sintetizador cuyo teclado está en las filas Q a U y A a K, como en un piano ordinario. Pulsando CAPS o SHIFT obtendrás octavas más altas y más bajas. En las teclas 1 a 0 encontrarás los distintos efectos de sonido que hayan sido programados. En la fila Z a M estarán localizadas las melodías que hayas compuesto.

#### "CREAR"

Numera tu particular efecto de sonido y constrúyelo gráficamente con 6 y 7 (0 fijará cada barra), en el eje horizontal tienes la duración de las notas y en el vertical las frecuencias.

#### "ASIGNAR"

En esta opción puedes decidir en qué tecla quieres almacenar un determinado efecto de sonido.

#### "COMPONER"

Hasta 7 composiciones podrás efectuar ; en la pantalla tienes representados los valores numéricos de cada nota ; para concluir la composición teclea 255.

### "DRAWER" COMANDOS

CAPS + V	Limpia pantalla (Puntos, Atributos, Todo o Nada)
QWE AD ZXC	Desplazamientos de puntero.
1... a 0	Cambia color de Tinta (con CAPS color de papel).
CAPS + 8	Atributos con Brigh 1.
CAPS + 9	Atributos con Flash.
P Q I U	Modos de Pintar, Inventir, Xor y Desplazarse.
SIMBOL +...	Simultáneamente con cursores Scroll.
L	Cambia modo ATTR a Dibujo y vice-versa
T	Cambia a modo Texto (BREAK retorna a dibujo). Desplazar con cursores (5, 6, 7 y 8).
R	Vuelve a menú principal.
B	Color cel borde.
G	Parrilla guía en blanco y negro.
CAPS + G	Parrilla guía en Color.
N	Cambia ventana de información.
M	Magnífica dibujo (SIMBOL + M x 8 ó x 16)
SIMBOL + F	Fill de zona cerrada con trama 0 a 9 y CAPS 0 a 9.
SIMBOL + 1	Velocidad máxima del puntero (1, 2, 3, ...0)
SIMBOL + ENTER	Fijan punto de referencia.
CAPS + J	Traza línea a origen en modo P, modo I borra.
CAPS + H	Traza círculo a origen en modo P, modo I borra.
SIMBOL + K	Cambia trama de línea (10101010 en origen).
CAPS + N	Quita y pone ventana informativa.
CAPS + O	Archiva UDG del carácter del puntero.
CAPS + 9	En moco texto pasa modo gráficos.
CAPS + I	Almacenar pantalla.
CAPS + U	Recuperar pantalla.
SIMBOL + V	Modo inversión (Pantalla, ATTR, Todo, Nada).

**Aliquid Simplex**, por David Aspinall

Un fallo en el generador de energía a motivado el uso de velas para su iluminación, éstas se han revelado produciendo un incendio. Wilfe debe reconstruir al pequeño Frankie para sofocarlo y salvarse.

JOYSTICK KEMPSTON – O P Q y A... MUEVEN, H... PAUSA.

**Asteriods Attack**, por Ian Collier

Salir idemne de un vuelo intergaláctico es toda una proeza, pero si además tienes que atravesar una espesa lluvia de meteoritos, la misión se convierte en una tarea digna del más experto piloto.

TECLADO REDEFINIBLE.

**Ballon Hooper**, por Andrew Ford

Trata de rescatar diez de las sacas de dinero situadas en la base de la ciudad y llevarlas a lo alto de la pantalla. Los globos, vigilantes del gran botín, tratarán de interceptar tus incursiones por los cielos de la urbe.

5 6 7 y 8 MUEVEN.

**Blockpaint**, por Ayal Pinkus

Elige tus enemigos, número de vidas y velocidad, luego intenta rodear las casillas de colores evitando ser alcanzado por las bolas. Si no te gusta la opción elegida cámbiala con RUN 20 después de Brekear en Game Over.

A Z O P... MUEVEN.

**Synsounds**, por Timothy Closs

Todo un sintetizador de sonidos definidos por ti mismo en el teclado de tu ordenador.

**Drawer**, por Paul Rhodes

Te presentamos un programa editor de gráficos de calidad incluso superior a otros de los denominados comerciales.

*Conserve con esta cassette las instrucciones adjuntas.*

**GARANTIA DE CALIDAD**

Si encontrase algún defecto de fabricación en esta cassette, envíenosla junto con este cupón.

NOMBRE \_\_\_\_\_

DIRECCION \_\_\_\_\_

CIUDAD \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_

PROVINCIA \_\_\_\_\_ Teléfono \_\_\_\_\_

**SINTAX**, s.a.

Paseo de la Castellana 268, 28046 Madrid Tel. (91) 733 27 99)